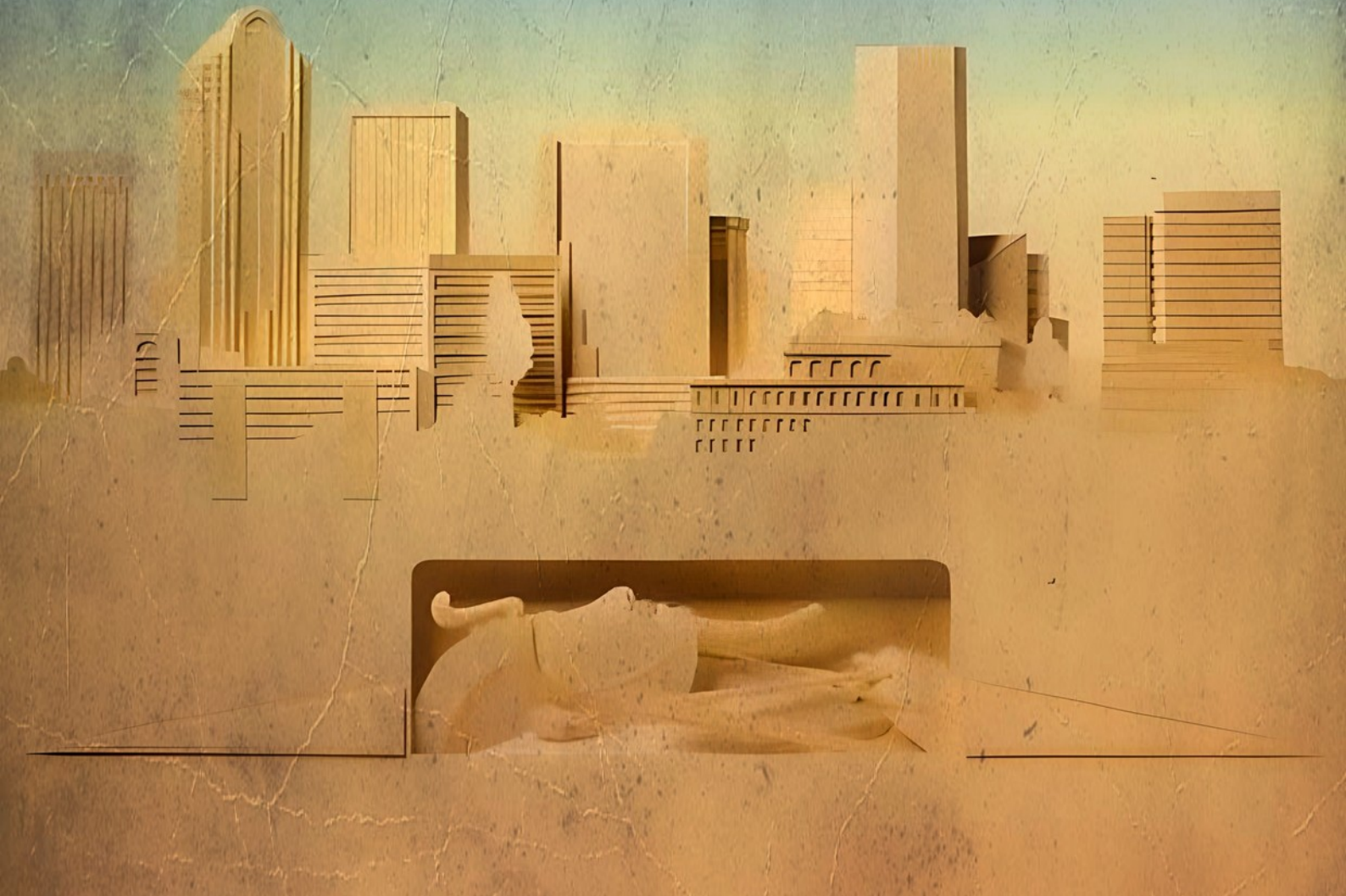
Commodoriani

NUMERO 16

NOVEMBRE-DICEMBRE 2024

Sid Meier's

CIVILIZATION™

PUBBLICITA'K

COMMODORE:

Tutto fantastico.
Scegli qui, fra tanti regali intelligenti, il più bel dono di Natale.
Per te, per un amico, per i tuoi figli.
Per giocare, studiare o lavorare.
Per inventare mille applicazioni creative.
Per accendere la fantasia, l'entusiasmo, il sorriso di chi sai tu. Sono proposte Commodore, il n. 1 dell'informatica.

Idea n. 1
Commodore 64.
Il più venduto nel mondo. Grande memoria, alta risoluzione grafica, sintetizzatore sonoro professionale, effetti tridimensionali. Scoprirai che mai un grande personal è costato così poco!

Idea n. 2
Il disk drive.
Potente, memorizza fino a 170.000 caratteri e accede in tempo reale agli archivi dati. Una sorpresa: è il meno caro che c'è.
Lire 630.000 + IVA

Idea n. 3
Registratore dedicato.
(Dedicalo a chi vuoi tu). Memorizza dati e programmi su normali cassette magnetiche.

Idea n. 4
Il plotter/stampante.
Una matita in mano al computer. Scrive, disegna, fa i grafici, stampa a 4 colori.
L. 375.000 + IVA

Idea n. 5
La stampante.
5 modelli tra cui scegliere. Per stampare velocemente i tuoi programmi (anche a colori), corrispondenza, testi, libri.

Idea n. 6
Il monitor a colori professionale.
Schermo da 14'' ad alta risoluzione e audio incorporato.
L. 690.000 + IVA

Idea n. 7
Commodore 64 Executive.
Il personal portatile, un regalo per veri Executive. Monitor da 5'' a colori e disk drive da 170 K incorporati. E un prezzo davvero speciale che solo Commodore può.

COMMODORE
UN NATALE

TANTI REGALI SPECIALI!
GRUPPO ETHOS
6
7
3
64
CHE VALE.
commodore
COMPUTER

V 1.0

EDITORIALE

Cari amici commodoriani, eccoci arrivati all'ultima pubblicazione dell'anno con un numero che vi riporterà indietro nel tempo fino al 1983 che poi al 1992!
Per quanto riguarda gli anni ottanta sfogliando un catalogo dell'epoca (scansionato dagli amici di retroedicola.com) dove potrete trovare anche i prezzi della tecnologia Commodore di allora.
Circa gli anni novanta, torneremo a quel periodo evocando uno dei titoli più interessanti pubblicati su Amiga durante la sua vita commerciale: Civilization.
Il titolo Microprose, uscito su PC nel 1991 e approdato sui computer Amiga l'anno successivo, è senza ombra di dubbio una pietra miliare della storia dell'intrattenimento videoludico ed uno dei prodotti più significativi che Amiga riuscì a portare al suo fedele ed affezionato pubblico.

Ma non si vive di solo passato e nelle news potrete vedere anche il presente e, soprattutto, il futuro del nostro adorato marchio, con qualche anticipazione che spero di riuscire ad approfondire quanto prima su queste pagine.

Come sempre vi auguro una buona lettura e un arrivederci al prossimo numero di Commodoriani!

Massimiliano Conte

INDICE

LEMON

SCORE 7.2

su 125 VOTI

Il voto che leggerete al termine degli articoli dedicati ai titoli "storici" delle macchine Commodore è contenuto in questo riquadro ed è tratto dalla media dei voti raccolti sui siti Lemon64 e LemonAmiga, ma con una speciale rettifica: l'eliminazione di tutti i voti inferiori o uguali a 3.
Ritengo inaccettabile considerare una valutazione così bassa per i titoli che andremo ad affrontare su Commodoriani.
Il relativo commento cercherà quindi di capire se tale voto medio "popolare" risulti troppo severo o troppo generoso e proverà ad analizzarne l'origine, non disdegnando anche la possibilità di assegnare un proprio voto se diverso da quello emerso.

Commodoriani

SCORE 8.0

In questa particolare tabella andremo invece a valutare tutti quei giochi pubblicati in epoca recente e che richiedono, quindi, una valutazione e una analisi più tradizionale.
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10.

Il commento incluso spiegherà i motivi che hanno portato a tale valutazione, sottolineando pregi e difetti del programma e delineando quindi le giuste sfumature ad un numero che, altrimenti, risulterebbe troppo freddo e distaccato.

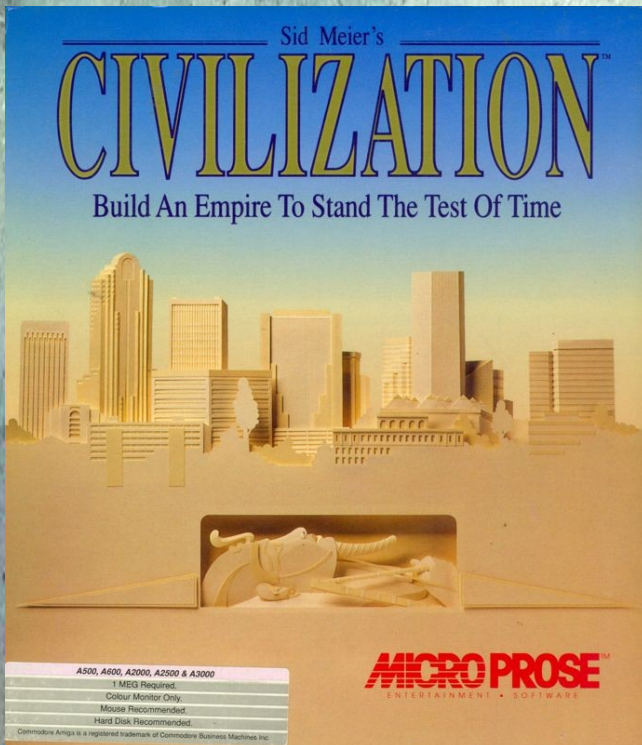
NOTE

Tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da mobygames.com, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.
Le scansioni di riviste, pubblicità e recensioni cartacee storiche sono state realizzate da retroedicola.com (salvo diversa indicazione).

TORNA UN GANDE CLASSICO

Grande news: i programmatori di Commodore Industries nei prossimi mesi porteranno a termine la conversione sui sistemi attuali di un classico sportivo per C64: International Soccer di Andrew B. Spencer, un titolo di calcio rimasto nel cuore di molti Commodoriani e che verrà trasposto con la massima cura e grande fedeltà rispetto all'originale uscito su C64 nel 1983. ■

COMMODORE CRESCE

Commodore ha inaugurato una nuova sede ad Orvieto dedicata alla progettazione e produzione dei nuovi PC laptop basati su tecnologia ARM. Un impegno concreto dell'azienda per riportare il nostro paese nel mercato della tecnologia e continuare a proporre prodotti innovativi, come da tradizione del marchio Commodore. ■

SCHEDA
Pubblicato da
MICROPROSE
Sviluppato da
MICROPROSE
Anno di pubblicazione
1992
Piattaforma
AMIGA

ATTENZIONE! QUESTO GIOCO PUO' CAUSARE DIPENDENZA!!!

Ecco l'avviso che avrebbero dovuto scrivere sulla scatola di Sid Meier's Civilization (per gli amici Civilization, per quelli ancora più amici solo Civ). Invece nessuno avvisò i Commodoriani dell'epoca… e questo rappresentò la fine della vita sociale di molti di noi.

Per spiegare meglio il concetto è bene ricordare ciò a cui andava incontro il giocatore che decideva di caricare Civ sul proprio Amiga: l'intenzione iniziale magari era quella di intrettenersi un'oretta, giusto per ingannare il tempo in attesa della cena. Una volta tramontato il sole e arrivata l'ora di cenare, il Commodoriano però cominciava a ripetere a se stesso: "Sconfiggo gli Zulu e vado a mangiare"… "Invento la polvere da sparo e vado a mangiare"… "produco il primo aereo a reazione e vado a mangiare"…
Improvvisamente, senza rendersi conto di come potesse essere accaduto, il Commodoriano vedeva il sole ricomparire fuori dalla finestra, sentiva gli uccellini cinguettare e si accorgeva improvvisamente di aver passato tutta la notte sul proprio Amiga. Non aveva cenato, non aveva dormito, avrebbe passato la giornata in uno stato semicomatoso ma sarebbe stato comunque felice e soddisfatto pensando al fatto che la sua civiltà era in procinto di lanciare verso Alpha Centauri la propria nave spaziale.

Tutto inizia da qui: la capitale del nostro impero viene fondata 4.000 anni prima di Cristo.

Se voi vi siete riconosciuti in questo esempio… benvenuti nel grande club dei "drogati di Civ"!!!

Sid Meier's Civilzation può senza dubbio essere

La sequenza iniziale che accompagnava la creazione del mondo di gioco. Su A500 richiedeva un tempo lungo quasi quanto tutto lo scorrere della presentazione stessa (che non era poco).

Nei primi turni esplorare villaggi vicini alle nostre città poteva portare dei bonus molto utili, come una nuova tecnologia gratuita… cosa appena accaduta in questa circostanza.

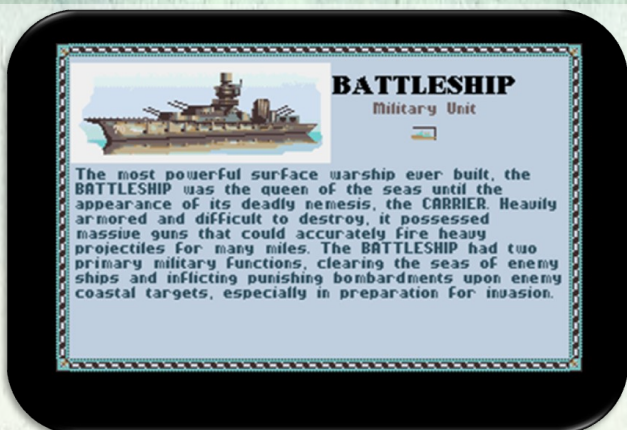
considerato uno dei titoli più importanti della storia dei videogiochi, ma incredibilmente la sua nascita avvenne quasi di nascosto al termine dei lavori di un altro grande titolo Microprose: Railroad Tycoon.
I due autori del gioco, Sid Meier e Bruce Shelley, infatti, cominciarono a progettare Civ poco prima di terminare Railroad.
In realtà i due avevano già un gioco in lavorazione, intitolato Covert Action, ma pare che non fossero molto entusiasti del risultato e sentissero l'esigenza di pensare già al progetto successivo.
In particolare Meier era rimasto molto intrigato da Sim City, pur non trovando valida l'assenza di scopo che tanto piaceva a Will Wright. Pensò quindi di prendere quanto fatto con Railroad Tycoon e mescolarlo con Sim City, offrendo però al giocatore avversari computerizzati con cui competere e focalizzando il tutto su una prospettiva più ampia, coinvolgendo cioè numerose città nel gameplay.
Altro gioco da cui Meier prese davvero moltissimo è Empire - Wargame of the Century, un titolo strategico realizzato da Interstel che il geniale autore di Civ aveva giocato davvero a lungo e che aveva particolarmente amato.
In un'epoca in cui i simulatori bellici per computer presentavano una profondità ed una complessità maniacale, Empire faceva della semplicità il suo cavallo di battaglia, senza sacrificare però il lato strategico.
Se non conoscete questo Empire, cosa molto probabile, vi riassumo gli elementi che vennero "assorbiti" da Civilization: la mappa oscurata che richiedeva di essere scoperta con l'esplorazione, la produzione delle unità da parte delle singole città, le forze militari contraddistinte da soli tre parametri (attacco/difesa/velocità) e… i turni!
Eh già... nel primo periodo di sviluppo, il progetto di Civilization era stato pensato per

Non sempre l'esplorazione dei villaggi era portatrice di buone novelle… in questo caso abbiamo infatti scatenato un orda di barbari non troppo distanti dalla nostra città.

Questa vignetta riassume il VERO problema di tutti i Civilization... un problema che nessuna patch potrà mai risolvere!

essere giocato in tempo reale (proprio come Sim City), ma successivamente venne convertito in un sistema a turni per facilitare lo svolgimento e la gestione degli scontri bellici. Se ci pensate si tratta di un dettaglio particolarmente ironico per "IL" gioco che ha reso "i turni" così famosi al grande pubblico.
Tornando alla realizzazione vera e propria del titolo, dopo un primo periodo in cui la programmazione venne fatta dal solo Sid, il duo applicò una formula piuttosto inusuale per procedere: Meier programmava le modifiche al gioco nel pomeriggio fino a tarda sera e lasciava l'ultima versione a Bruce sulla sua scrivania. La mattina successiva Bruce testava la versione e annotava tutte le modifiche e le idee che gli venivano in mente. Sid arrivava, prendeva le note e si metteva nuovamente a programmare sulla base di quei suggerimenti… e poi il "giro" ricominciava.

Arrivati al punto nel quale tutto sembrò funzionare a dovere, Civilization aveva preso la forma di un valido wargame ambientato in un'epoca classica, con falangi, centurioni e cavalieri. Per quanto tutto questo risultasse già molto buono, Sid e Bruce sentivano che mancava ancora qualcosa.
La svolta giunse quando i due ebbero l'idea di estendere la simulazione a diverse epoche storiche… ed ecco prendere corpo l'intuizione più felice dell'intero processo di creazione: l'albero delle tecnologie.
Sviluppare questo aspetto

Sarà anche uno squallido villaggio… ma Oryx può vantare i Giardini Pensili di Babilonia in mezzo alle sue catapecchie.

La Civilopedia era una fonte di informazioni interna al gioco utilissima che permetteva di non dover sempre sfogliare il manuale di gioco… e in un'epoca nella quale i tutorial in game non esistevano era davvero "tanta roba"!

Conquistare una città e vedere il proprio esercito marciare gloriosamente al suo interno era una soddisfazione incredibile… e, udite udite, ammetto che ancora oggi mi gasa parecchio.

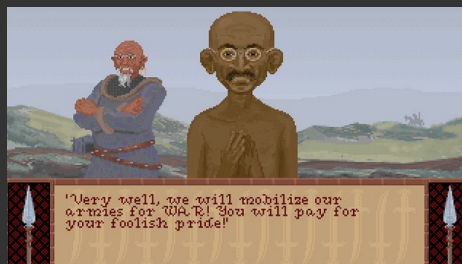
non fu affatto facile e richiese settimane di confronti che coinvolsero anche altre figure di Microprose, appassionate da quelle accese discussioni che sembra si tenessero nei loro uffici: quali tecnologie avevano segnato l'evoluzione umana e andavano quindi inserite nel gioco?
Quali erano i prerequisiti per raggiungere quel determinato avanzamento?
Quali effetti avrebbe avuto sulla civiltà quello specifico progresso?
E così, mentre si definiva questo aspetto del gioco, giunse in maniera naturale anche l'inserimento della seconda modalità di vittoria possibile in Civ: raggiungere le stelle!

Se, infatti, inizialmente la conquista militare del globo era l'unica via prevista dai due creatori del gioco per giungere alla vittoria, l'aggiunta del progresso scientifico suggerì anche una strada "pacifica" per primeggiare su tutte le altre civiltà del pianeta.
A corollario di tutte queste idee che coinvolgevano l'evoluzione umana arrivarono anche le meraviglie del mondo, strutture uniche capaci di dare particolari bonus alla civiltà che le avesse costruite.
A questo punto dello sviluppo Meier e Shelley sentirono che tutti gli elementi necessari erano stati inseriti e focalizzarono i loro ultimi sforzi per rifinire il titolo in modo da poterlo pubblicare.

Oramai lo sanno anche i muri, ma lo scienziato che illustrava i nostri progressi tecnologici aveva proprio il volto di Sid Meier. Io comunque ve lo scrivo lo stesso.

Lato audio, per quanto accessorio in questo genere di giochi, ci si preoccupò di arricchire il titolo con pochi effetti e qualche musica utile a sottolineare i momenti maggiormente "gloriosi" della partita, come la conquista di una città nemica o l'invenzione di una nuova tecnologia.
Alla fine, però, la maggior parte della partita veniva condotta su di una mappa circondata dal silenzio più totale, un dettaglio che notiamo oggi ma che allora non venne notato più di tanto.

GANDHI IL CONQUISTATORE

Uno degli aspetti più famosi e assurdi di questo primo Civilization era il bug che affliggeva il pacifico leader indiano Gandhi. Se nella realtà fu un baluardo della non violenza più assoluta, nella finzione del gioco si rivelò essere il più psicolabile avversario esistente in quanto, da un certo punto della partita in poi, il Mahatma veniva pervaso da un'inspiegabile sete di sangue e, se dotato di atomica, cercava costantemente di nuclearizzare qualsiasi civiltà nel raggio dei suoi missili. Il baco dipendeva proprio dal suo livello di aggressività, normalmente settato al minimo. L'invenzione e il passaggio della democrazia comportava un abbassamento di questo indice per tutte le civiltà, ma nel caso di Gandhi, già al minimo, il computer , non prevedendo un valore negativo, lo riportava a 255, cioè l'aggressività massima possibile!
Ovviamente conoscendo questo problema, se si scopriva che nella propria partita c'era Gandhi, l'imperativo diventava subito spazzarlo via prima che venisse inventata la democrazia!
Questo bug divenne così famoso da essere citato e mantenuto in vari modi anche nei capitoli successivi della saga.

Ad onor di cronaca il titolo venne sviluppato e lanciato su Ms-Dos e solo successivamente convertito sui computer Amiga, prima in una versione a 32 colori utilizzabile sui modelli ECS (1992) e che necessitava di 1 MB di RAM per essere eseguito, poi in una versione AGA a 256 colori (1993) che non aveva nulla da invidiare alla versione Ms-Dos VGA, la migliore in ambito PC.
Discorso diverso per la fruibilità, che su PC poteva contare sulla presenza oramai standard del disco rigido, assente in molti degli Amiga su cui Civ venne fatto girare all'epoca: non avere HD, ma affidarsi ad un unico drive significava sottostare ad uno swap disk dei quattro dischetti un tantino fastidioso, ma tutto sommato tollerabile vista la grandezza del gioco

Quando Civilization uscì nei negozi nella sua prima versione PC era il 1991 la risposta del pubblico fu più che positiva, facendo entrare il programma nella top ten delle vendite per molte settimane consecutive.
Ovviamente dopo un paio di mesi dal lancio ci si aspettava che il titolo sarebbe lentamente scivolato al fondo dalla classifica dei best seller per poi sparire, cosa assolutamente normale anche per i titoli di successo.
Microprose con stupore si accorse però che questo non stava accadendo: Civilization continuava a vendere e non accennava a fermarsi, merito del passaparola che, settimana dopo settimana, portava sempre più gente a "drogarsi" con questo gioco.
Nel giro di quattro anni e mezzo le vendite raggiunsero le

La scelta della difficoltà della partita così come appariva nella versione AGA di Civilization. Forse non esattamente la schermata migliore per notare le differenze con la classica versione ECS a 32 colori, ma comunque utile per ricordare i cinque livelli sui quali era possibile settare l'IA.

850.000 unità, numero incredibile se pensiamo al genere di appartenenza del gioco e alla estensione del mercato nel momento della sua pubblicazione.

Ma a cosa fu dovuto questo successo, inaspettato per Microprose e che, va detto, sorprese anche i due programmatori che lo avevano realizzato?
Semplicemente Civilization era il mix perfetto di tanti giochi diversi: conteneva esplorazione, costruzione, gestione e strategia in dosi pressoché perfette e costantemente in equilibrio: quando una delle componenti incominciava a venire meno, una seconda ne prendeva il posto per poi lasciare spazio ad un'altra non appena l'impero si espandeva o si trovava in guerra con un'altra superpotenza.
Annoiarsi era impossibile, perché il giocatore veniva sempre posto di fronte a situazioni nuove e decisioni cruciali per il destino del proprio popolo.
Fu grazie al suo perfetto equilibrio tra profondità e facilità d'uso che Civilization fece scoprire questo genere di giochi anche a molti appassionati "arcade" dal grilletto facile che fino ad allora avevano considerato (forse un po' a ragione) che gli strategici a turni sul mercato fossero lenti, complessi e apprezzabili solo da appassionati di strategia militare.

A fronte di così tanti pregi, questo primo Civilization presentava però anche dei grossi difetti di gameplay e bilanciamento che all'epoca il pubblico si fece andare bene ma che oggi, anche in virtù delle modifiche e dei perfezionamenti dei successori di questa saga, risultano davvero fastidiosi. In particolare proprio le unità militari furono vittime della "semplificazione" voluta da Meier: come si poteva accettare serenamente che opliti armati di lancia potessero affondare una corazzata o che dei moschettieri riuscissero a distruggere un carro armato?
Che dire poi della difesa di più unità sulla stessa casella, affidata solo a quella con maggior forza presente nel gruppo e che, se sconfitta, vi faceva perdere TUTTE le armate di quel riquadro in un colpo solo?
E, per chiudere, chi si ricorda la mancanza di qualsivoglia possibilità di "upgrade" per le nostre unità in questo primo CIV?
Se nascevi catapulta, morivi catapulta. Senza "se" e senza "ma".

Lascio al commento qui sotto le opportune valutazioni su quanto questo titolo sia invecchiato bene o male, ma è innegabile che, per molti di noi, Civilization abbia rappresentato un titolo capace di rapirci per giorni interi con il suo gameplay ipnotico e appassionante, passato con grande efficacia ai suoi seguiti (purtroppo mai giunti su Amiga).
Indubbiamente i capitoli più recenti, già a partire dal secondo, hanno affinato il gioco e risolto molti dei peccati di gioventù del capostipite, ma la regola che normalmente applichiamo all'amore, vale perfettamente anche per questa serie: il primo Civ non si scorda mai! ■

Massimiliano Conte

254 VOTI

Voto più che giusto da parte del pubblico di Lemon Amiga (peraltro confermato in maniera identica anche per la versione AGA): un punteggio più basso avrebbe penalizzato eccessivamente questo capolavoro e la sua capacità di ipnotizzare il giocatore in lunghe e appaganti sessioni d gioco, un voto superiore avrebbe invece sottostimato i problemi congeniti nelle meccaniche di gioco (e quindi non esclusive della versione Amiga) che purtroppo vanno ad intaccare un prodotto che altrimenti sarebbe potuto essere praticamente perfetto.
Vale la pena di rispolverarlo anche solo per provare la versione a 256 colori, uscita purtroppo a ridosso del declino della piattaforma ed ingiustamente poco conosciuta dai più.

CATALOGO COMMODORE 1983

Grazie al lavoro di scansione dei nostri amici di retroedicola.com possiamo mostrarvi un catalogo Commodore pubblicato nel lontano 1983 e che includeva sia il VIC20 che il nuovo C64.
Interessante notare anche la presenza dei prezzi, un dettaglio che ci aiuta a comprendere quanto costasse la passione informatica in quei tempi.
Piccola nota a riguardo è che i prezzi sono esclusi di IVA, che all'epoca era pari al 18%, e che per definire al meglio il peso dell'inflazione sarebbe sempre opportuno ricorrere al sito di rivaluta ISTAT (**qui**).
Facendo un rapido calcolo possiamo così scoprire che un VIC20 oggi costerebbe 434 Euro e un C64 ben 1.362 Euro (in entrambi i casi senza il Datasette, venduto a parte).
Prezzi notevoli ma, specie per il "biscottone", è bene ricordare che si trattava di un computer TOP per l'epoca e che il suo prezzo sarebbe sceso negli anni seguenti (come era normale in quel periodo).
Oggi sappiamo anche che quello si sarebbe rivelato un investimento longevo, visto che la vita commerciale del C64 arrivò serenamente agli inizi degli anni novanta, ma questo chiaramente gli acquirenti del tempo non potevano saperlo.

Si tratta, insomma, di un tuffo nel passato e mi chiedo quanti di voi commodoriani abbiano avuto la possibilità di tenere in mano proprio questo catalogo "originale" nel 1983, sognando di avere sulla propria scrivania uno di questi gioielli Commodore! ■

Quando Commodore dice "sistema"...

Conserva queste pagine.

...è un vero
per il gioco, lo stu

STAMPANTE
Ora tutti i tuoi programmi oltre che leggerli sul video li puoi mettere su carta (e puoi anche stamparli a colori) puoi inviare lettere d'affari, fare corrispondenza in generale, inviti, libri, e realizzare programmi di word processing. L. 515.000 + IVA.

FLOPPY DISK
Ti consente di sfruttare la potenza e la potenzialità del VIC 20 o del Commodore 64. Rende veloce ed efficiente la memorizzazione e il recupero dei dati e dei programmi. Immagazzina sino a 170.000 caratteri per ogni singolo disco. L. 630.000 + IVA.

VIC 20 COMPUTER
Ecco alcune notizie sul tuo prossimo amico. 5 Kbytes espandibili a 32, 24 colori in tastiera per una infinità di combinazioni cromatiche. Note musicali. Collegabile al registratore, al floppy disk, al plotter e alla stampante. Collegabile, tramite Modem, alle normali linee telefoniche. Il più venduto nel mondo. L. 199.000 + IVA.

NOVITÀ

PLOTTER/STAMPANTE A COLORI
Per scatenare tutta la potenza del tuo sistema (gira pagina).

sistema
dio, la professione.

ETHOS

MONITOR A COLORI
Per il tuo computer, un monitor professionale ad alta risoluzione con schermo da 14'' e audio incorporato (Commodore produce anche monitor monocromatici a fosfori verdi da 12'').
L. 690.000 + IVA.

REGISTRATORE DEDICATO
È questo il primo degli accessori del tuo computer. Serve per memorizzare dati e programmi che realizzerai su normali cassette magnetiche o per inserire programmi già pronti. Si collega direttamente con il VIC 20 (o con Commodore 64).
L. 120.000 + IVA.

COMMODORE 64
64K di memoria incorporata. 16 colori in tastiera. Alta risoluzione grafica. Effetti tridimensionali. Sintetizzatore sonoro professionale. Capacità di un secondo processore. Completa gamma di periferiche e interfacce. Si collega con qualsiasi televisore o monitor professionale. L. 625.000 + IVA.

commodore
COMPUTER

Oggi scatena la pot
con il nuovo plotter

enza del tuo sistema /stampante a colori.

ETHOS

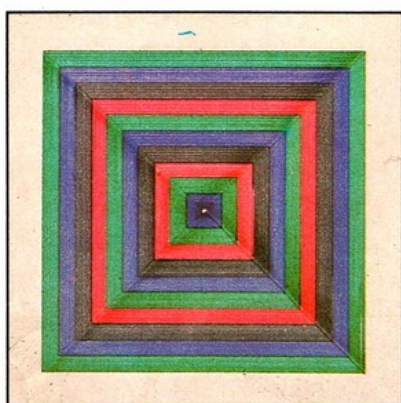
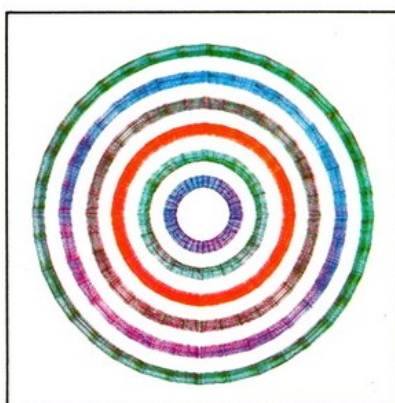
Una matita in mano al tuo computer! Il plotter/stampante 1520 disegna a colori tutte le figure che vuoi. Traccia con assoluta precisione grafici, schemi tecnici di architettura e ingegneria, planimetrie ecc. È una vera stampante con tanti caratteri in diversi formati.

1520

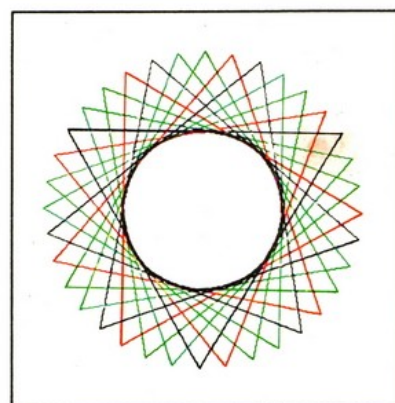
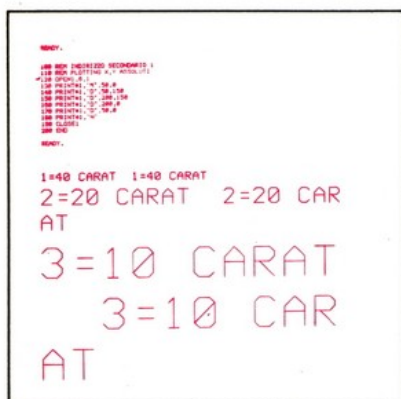
Disegna e scrive sui due assi. È compatto, leggero, affidabile, dal funzionamento silenzioso. È firmato Commodore.

Nuovo plotter/stampa

Ora che ce l'hai,

scrivi, disegni, fai i gra

Quadrati concentrici.

Cerchi concentrici.

Triangoli rotanti.

```
1=40 CARAT  1=40 CARAT
2=20 CARAT  2=20 CAR
AT
3=10 CARAT
  3=10 CAR
AT
```

Caratteri di diverso formato.

```
SIAMO LIETI DI INFORMARTI CHE ABBIAMO
RICEVUTO LA TUA LETTERA DEL 12.3.83
NELLA QUALE CI SPIEGAVI QUANTA CURA HAI
POSTO NEL RISOLVERE IL PROBLEMA CHE
BEN CI E' NOTO.
VORREI COMUNQUE AGGIUNGERE ALTRE COSE A
RIGUARDO E SE E' POSSIBILE DARTI UN AIU-
TO SUL PROBLEMA DELLA RISOLUZIONE DI
PARTICOLARI DISEGNI UTILIZZANTE DEI
VERI E PROPRI PLOTTER.
HO SCOPERTO CHE LA COMMODORE VENDE
UN PLOTTER CHIAMATO 1520
```

Corrispondenza.

Un cono formato da cerchi.

Nuovo! Dalla Commodore. È arrivato il primo plotter/ stampante che puoi collegare direttamente al tuo VIC 20, o al Commodore 64.

Provalo, e scatena tutta la potenza del tuo computer... guarda quante cose sa fare.

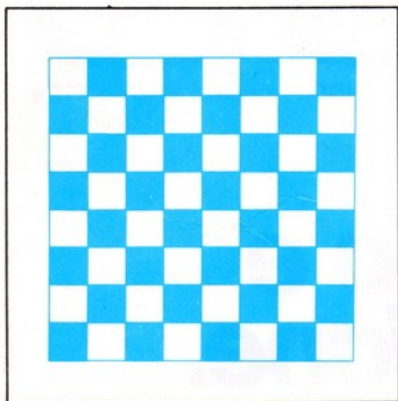
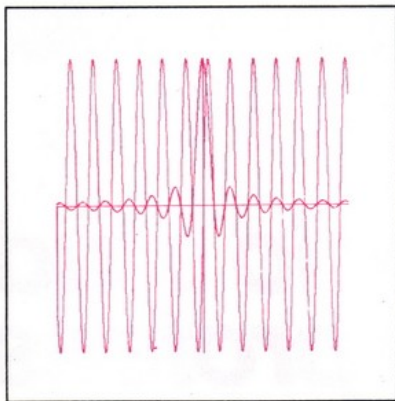
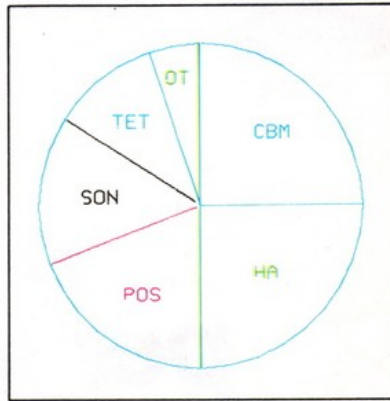
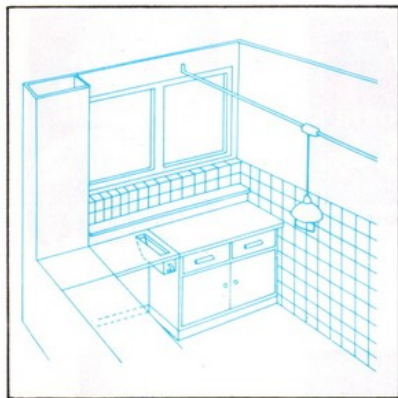
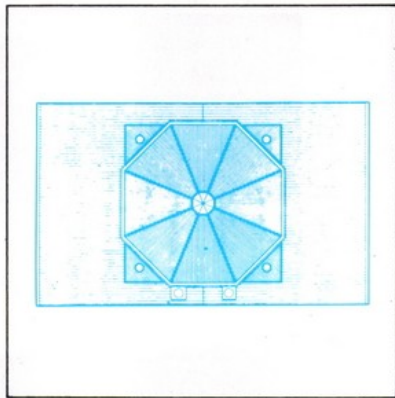
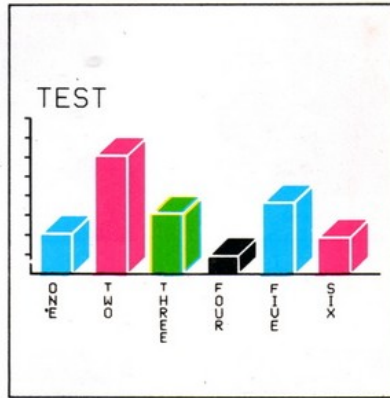
Disegna a 4 colori, figure anche complesse; e sa tracciare disegni molto grandi, di 30-40 cm. Fa i grafici.

Ha una grafica da plotter estremamente accurata con una altissima risoluzione (di 0,2 mm) perché usa 4 pennini che stampano formando una linea continua.

È una vera stampante! Stampa i normali caratteri in quattro differenti misure automaticamente.

Con opportuni comandi sul computer, stabilisce le dimensioni dei caratteri, le maiuscole o le minuscole.

Ma non solo. Può stampare sia in orizzontale - fino a un massimo di 80 caratteri per riga - che in verticale, usando

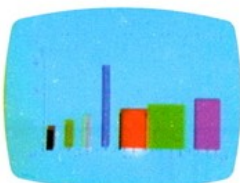
nte 1520 Commodore
guarda che ci fai.
fici, stampi a 4 colori.

Una scacchiera.

Funzioni.

Grafici a colori.

Progetti d'ambiente.

Piante, planimetrie, schemi tecnici.

Istogrammi.

l'altezza della carta!
Così potrai scrivere testi di qualsiasi "giustezza" tipografica. È facile da usare: è sufficiente un po' di familiarità con il linguaggio BASIC e con i principi della programmazione; e potrai scrivere tu stesso i programmi per il tuo plotter.

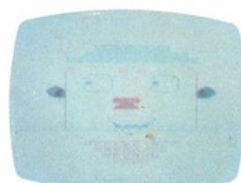
E poi confronta il prezzo: il concorrente più vicino costa almeno tre volte tanto... e il nuovo plotter Commodore è anche più compatto e più leggero.
Non c'è miglior regalo che puoi fare al tuo sistema.
Commodore Italiana S.p.A. Tel. (02) 618321.

E scegli tra cento e cento programmi per il gioco...

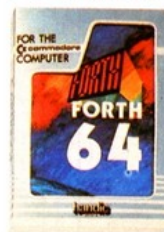
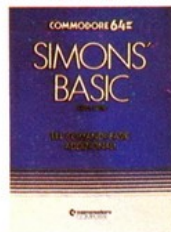
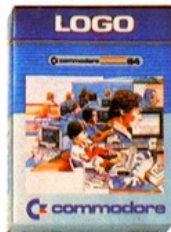
Dal favoloso catalogo di giochi e programmi del VIC 20:

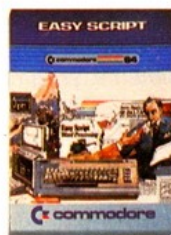
SPECTRE

VIC STAT

MATEMATICO/ SCIENTIFICO

JUPITER LANDER

HOME BABY SITTER

...per lo studio e per la professione.

Dal vastissimo repertorio di programmi per il Commodore 64:

Facile registrazione dati.

Punta un dito e Commodore fa.

Per creare tutti i testi che vuoi (con manuale).

Direttamente dalle sale-giochi.

Calcio spettacolo.

Commodore Italiana S.p.A. - Tel. (02) 618321

FAN ART

HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/JARTPLUS/

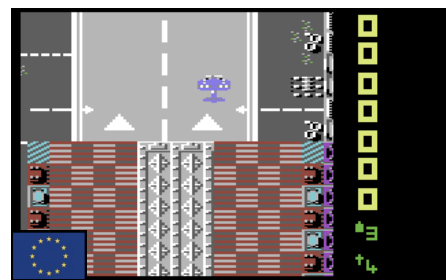
CURIOSITA'

CONVERSIONI EU Vs USA: FLYING SHARK (SKY SHARK)

La conversione C64 del coin-op Flying Shark, prodotto da Taito nel 1987, in Europa venne affidata a Firebird che, a sua volta, incaricò della programmazione il team Catalyst Coders.

Il risultato finale cercava di riproporre lo schermo verticale originale con tanto di leggero scrolling orizzontale quando l'aereo si avvicinava ai bordi, sacrificando però una buona fetta del monitor/televisore.

La velocità era buona, anche se gli sfondi rendevano difficili da vedere alcuni nemici e, soprattutto, alcuni dei loro colpi. Buono invece l'accompagnamento audio che includeva sia la musica che gli effetti sonori.

La conversione C64 americana, realizzata dalla stessa Taito America con lo zampino di Software Creations (anche se non accreditata) occupava tutto lo schermo, rinunciando perciò a qualsiasi scrolling laterale, utilizzava meglio i colori rendendo maggiormente visibili i colpi nemici, ma tagliava ogni effetto sonoro a favore del solo accompagnamento musicale in game. Anche se di poco, vince la versione USA, che risulta discretamente più giocabile.

Follow us

CONTACT US

info@commodore.inc

WEB SITE

COMMODORE.INC